

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Sesuai dengan teorinya, sebuah program *feature* adalah suatu program yang membahas suatu pokok bahasan, satu tema, diungkapkan lewat berbagai pandangan yang saling melengkapi, mengurai, menyoroti secara kritis, dan disajikan dengan berbagai format. Dalam program *feature* “*Push Your Adrenaline*” ini hal yang ingin dicapai adalah masyarakat dapat mengetahui bahwa olahraga *offroad* trail olahraga yang sedang berkembang di Indonesia dan masyarakat dapat mengetahui bahwa jenis olahraga *adventure* ini merupakan olahraga yang menguji nyali tetapi menyenangkan dan tidak berbahaya apabila dilakukan latihan teratur. Olahraga ini juga dapat mempererat persaudaraan korean dalam olah raga ini juga membutuhkan kerja sama saat melalui rintangan yang sulit. Gaya *performative* merupakan gaya yang diterapkan dalam *feature* ini karena dalam gaya ini yaitu dari segi *visual* memperhatikan semuanya seperti mengedepankan estetika tetapi pesan dari *visual* juga harus diperhatikan.

Menjadikan olahraga trail sebagai objek dalam karya seni merupakan salah satu tantangan yang tidak mudah. Olahraga *offroad* trail merupakan olahraga *adventure* dengan medan yang dilalui tidak mudah membutuhkan teknik pengambilan gambar khusus agar visual yang diinginkan tercapai dan pesan dapat dimengerti oleh penonton dengan baik. Seperti pengambilan gambar dilakukan dengan bantuan *sleder-cam* yang memberikan kesan gambar yang dinamis dan tetap mengedepankan nilai estetika tanpa mengurasi pesan yang disampaikan. Sedangkan konsep gaya penyajian pendekatan performatif karena dalam hal ini bertujuan menciptakan karya seni ini mengenalkan tentang olahraga *offroad* trail yang menarik untuk ditonton sehingga penonton tertarik

untuk menonton program feature “*Push Your Adrenaline*” dari awal sampai akhir.

Secara keseluruhan, karya yang tercipta sudah sesuai dengan gaya *performative* yang digunakan. Namun dalam proses produksi, kendala yang dirasakan adalah medannya yang sulit untuk dilalui kendaraan pada umumnya sehingga menjadi penghambat saat produksi dan kurangnya kru dalam pengerjaan paskaproduksi, sehingga karya program *feature* ini dirasa kurang maksimal. Dalam penciptaan karya seni ini diharapkan pesan yang ingin disampaikan oleh sutradara dapat diterima penonton dengan baik.

B. Saran

Membuat sebuah program *feature*, riset dan kedekatan antara objek menjadi suatu hal yang sangat penting. Tanpa kedekatan dan pemahaman hal tersebut, cerita dan pesan yang ingin disampaikan tidak akan tercapai dengan baik. Selain itu, sumber referensi data dan tinjauan karya merupakan hal yang tidak boleh dilupakan karena merupakan bagian penting yang digunakan sebagai acuan dalam penciptaan karya seni program *feature* ini. Data-data yang digunakan dari riset dan kedekatan juga harus akurat yang disertai dengan pemahaman sutradara atau pembuatnya sehingga saat wawancara narasumber, sutradara juga mengerti pernyataan-pernyataan yang diberikan narasumber dan pernyataan tersebut dapat dipertanggungjawabkan.

Diluar dari isi program *feature* ini, persiapan dari praproduksi, produksi, paskaproduksi dalam program *feature* dengan gaya penyajian pendekatan *performative* ini harus teliti dalam pemilihan kru, pemilihan lokasi, persiapan alat, dan perijinan tempat. Persiapan juga harus matang demi kelancaran serta mencapai hasil yang diinginkan dengan maksimal.

Penciptaan karya seni program *feature* dengan objek *offroad* trail merupakan pekerjaan yang tidak mudah. Seberapa dekat dan memahami objek yang diangkat menjadi modal yang sangat penting, mengingat tujuan yang ingin dicapai adalah masyarakat dapat mengenal olahraga *offroad* trail ini dan banyak

dampak positif. Sebagai penutup, hal yang paling utama yang harus dimiliki dalam menciptakan sebuah program *feature* dengan gaya penyajian pendekatan *performative* adalah pemahaman objek yang mendalam serta konsep karya yang matang dan menarik dari berbagai aspek.



Daftar Sumber Rujukan

A. Daftar pustaka

- Achlina, Leli & Purnama Suwardi. 2011. *Kamus Istilah Pertelevisionan*, Jakarta: Kompas.
- Ayawaila, Gerzon R. 2008. *Dokumenter dari Ide sampai Produksi*, Jakarta: FFTV-IKJ Press.
- Hasel Aron, 2010, *Moto Bike*, edisi 36 Februari, Kompas Gramedia, Jakarta.
- Burton, Graeme. 2007. *Membincang Televisi*, Yogyakarta dan Bandung, Jalan Sutra
- Naratama. 2004. *Menjadi Sutradara Televisi dengan Single dan Multi Camera*, Jakarta: Grasindo.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*, Yogyakarta : Homerian Pustaka
- Suwardi, Purnama. 2006. *Seputar Bisnis dan Produksi Siaran*, Jakarta: TVRI Sumbar.
- Tansil, Chandra, Rhino Ariefiansyah & Tonny Trimarsanto. 2010. *Pemula dalam film Dokumenter: Gampang-Gampang Susah*, Jakarta: IN-DOCS.
- Umbara, Diki & Pintoko Wahyu. 2010, *How To Become A Cameraman*, Yogyakarta: Interprebook
- Wahyudi, J.B. 1996. *Dasar-Dasar Jurnalistik Radio dan Televisi*, Jakarta: Pustaka Utama Grafiti
- Wibowo, Fred. 2007. *Dasar-dasar Produksi Televisi*, Jakarta: Gramedia Widiasarana
- . 2007. *Teknik Produksi Program Televisi*, Jakarta: Pinus Book Publisher.
- Wijaya Cansra R2. 2013. *Majalah R2 – Edisi Special Trail OFFROAD*, Jakarta: Kompas Gramedia.

B. Daftar Sumber Online

<http://id.wikipedia.org/wiki/Adrenalin> diakses tanggal 2 September 2013 pukul 21.00 wib

<http://www.anneahira.com/motor-trail.htm> diakses tanggal 26 Agustus 2013 pukul 19.00 wib

C. Daftar Narasumber

Nama : Ryan Takanami

Alamat : jalan Cempaka, Gejayan Yogyakarta

No HP : 081568456669

dilansir Januari 2014

Nama : Sigit Bayu

Alamat : Mancingan XI Parangtritis Kretek Bantul Yogyakarta

No HP : 087838611114

dilansir Januari 2014

